

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMAN 1 SUNGAI RAYA

**Ica Kurnia Defiani, Bambang Budi Utomo, Rum Rosyid**

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Untan Pontianak

E-mail : [ica.defiani@yahoo.com](mailto:ica.defiani@yahoo.com)

### **Abstract**

*The purpose of this research is to find out the effect of using power point media towards students' academic achievement at the civic education lesson to X IPA 3 in SMA 1 Sungai Raya. The method of this research is an experiment with the form of Pre Experimental Design research with the One Group Pretest Posttest research design. The subject of this research is class X IPA 3 Sungai Raya 1 State High School which has 32 students in the 2017/2018 school year. The research instrument used was 30 questions. Based on the results of the study, the average pre-test results were 75.18 and the average post-test results were 78.28 in the Asymp.sig (2-tailed) normality test the data distribution obtained was greater than alpha 0.05. It can be concluded that Asymp.Sig (2.tailed) in each variable is normally distributed. the amount of t count is 1.340 and the table value is df 62 at the 5% significance level of 1.998. Value of t count > t table (1,340 > 1,998), or sig (2-tailed) value of 0,01 smaller than 0,05 so Ho is rejected and Ha is accepted. Based on the calculation of effect size (ES) obtained 0.42 (medium criteria). This means that the use of power point media has a sufficient influence on the learning result of ten grade students in IPA 3 of SMA 1 Sungai Raya.*

**Keywords:** *The Effect, Power Point Media, Student Academic*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses pembudayaan yang penting untuk membangun peradaban. Pendidikan dimaksudkan untuk memperkaya kehidupan seseorang. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (pasal 1 ayat 1) digariskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran maupun mata kuliah yang wajib untuk di pelajari mulai dari sekolah dasar,sekolah menengah pertama,sekolah menengah atas bahkan sampai keperguruan tinggi. Pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah bertujuan agar menciptakan warga Negara yang baik, bermoral dan berakhlak mulia. Menurut Wahab dan Sapriya (2011:15) Istilah civics dan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia sudah mulai dikenalkan dalam kurikulum sekolah sejak tahun 1968 sebagai upaya untuk menyiapkan warga negara yang baik.

Menurut fakta di lapangan pembelajaran PPKn cenderung membosankan karena masih menggunakan metode yang tradisional “ceramah” sehingga diperlukan berbagai inovasi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu bidang pengetahuan yang mampu memberi sumbangan bagi perkembangan pendidikan adalah teknologi. Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis yang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola sumber teknologi yang memadai. Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi pendidikan tentu saja tergantung pada jumlah dan kemampuan para ahli dalam bidang teknologi pendidikan tersebut. Adapun bidang teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran adalah melalui media, media merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau pembelajaran, yang dapat merangsang pikiran peserta didik, serta termotivasi untuk belajar.

Media menurut Gagne (Dalam Sadiman, 2014:6) adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Briggs (Dalam Sadiman 2014:6) “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

Menurut Sanaky (2009:127-128) “Media *Power Point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor. Beberapa hal yang menjadikan media *Power Point* ini menarik untuk digunakan sebagai alat persentasi dalam menyampaikan pembelajaran adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya. Hal ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran PPKn di sekolah.

Adapun alasan peneliti menggunakan media *power point* selain menarik sebagai pembelajaran PPKn juga karena memiliki

karakteristik sebagai berikut (Wati 2016:91-93). (1)Kesederhanaan, lebih mengacu pada banyaknya elemen yang lebih sedikit, memudahkan dalam menangkap dan memahami pesan yang disajikan secara visual. (2)Keterpaduan, mengacu pada hubungan antara elemen-elemen visual yang berfungsi secara bersamaan. (3)Penekanan, penyajian visual dirancang dengan sesederhana mungkin. (4)Keseimbangan,bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan persepsi kesemimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. (5)Bentuk, bentuk yang dianggap aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. (6)Garis, digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur, sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari urutan-urutan khusus.(7) memberikan kesan pemisahan dan penekanan, atau untuk membangun keterpaduan.

Menurut hasil penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti dilapangan khususnya di SMA Negeri 1 Sungai Raya, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn khususnya di kelas X IPA 3 guru PPKn masih menerapkan metode ceramah atau konvensional sehingga membuat siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Menurut hasil belajar siswa yang telah dilampirkan bahwa di kelas X IPA 3 masih banyak yang tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal terbukti masih banyak siswa yang mendapat nilai dengan rata-rata 75,59. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian di SMA Negeri 1 Sungai Raya khususnya pada kelas X IPA 3.

Kelas X IPA 3 merupakan salah satu kelas yang ada di SMA Negeri 1 Sungai Raya dengan jumlah siswa 32 yang terdiri atas 14 laki-laki dan 18 perempuan. X IPA 3 merupakan kelas yang di gunakan peneliti untuk melaksanakan penelitiannya. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di kelas X IPA 3 karena siswa kelas X IPA 3 sebagian masih tidak fokus dan sebagian siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran

sehingga tujuan belajar sulit untuk dicapai karena sebagian siswa masih tidak mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga mempengaruhi hasil belajar nya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya”?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan umum dalam penelitian ini adalah memaparkan dan menguraikan pengaruh penggunaan media *Power Point* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Tujuan umum tersebut dirincikan lagi menjadi tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan : (1) Memaparkan dan menguraikan penggunaan media *power point* dalam pembelajaran PPKn di kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya. (2) Memaparkan dan menguraikan hasil belajar siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya sebelum dan sesudah penggunaan media *power point*. (3) Memaparkan dan menguraikan apakah terdapat pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Menurut Arsyad (2016:4), “Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Menurut Rusman (2013:169), “Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”.

Menurut Wati (2016:89) “*Power Point* adalah salah satu program aplikasi atau *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah”. Menurut Harini (2011:1) *Power Point* adalah aplikasi untuk menyusun presentasi.

Menurut Winkel (1966:51) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.” Menurut Abdurahman (2013:14) “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar. Menurut Bloom (2014:5) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Eksperimen. Sugiyono (2017:107) menyatakan bahwa, “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Metode penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh perlakuan Media *Power Point* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X IPA 3 di SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah *Pre- Experimental Design (nondesigns)*. Menurut Sugiyono (2017:109), “Bentuk *Pre- Experimental Design (nondesigns)* desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat satu variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

Rancangan percobaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One group pretest posttest design*, Menurut Sugiyono (2017:110-111) “Pada skripsi ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”.

Sumber data dalam penelitian ini adalah kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya. Adapun data yang dikumpulkan sebagai bahan penelitian ini adalah : (1) Jumlah siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya. (2) Nilai rata-rata hasil belajar seperti hasil *post-test dan pre-test* siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya

Dalam penelitian ini, teknik pengukuran yang digunakan berupa lembar tes (*post test* atau *pre test*), yang akan diberikan kepada siswa diawal atau diakhir pembelajaran PPKn di kelas X IPA 3 yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa selain itu teknik yang digunakan adalah teknik observasi. Menurut Nawawi (2015:101), “Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran adalah kegiatan mengumpulkan data yang sifatnya kuantitatif yang tujuannya untuk mengetahui data dari variabel yang ada. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **Tes hasil Belajar**

Menurut Arikunto (2013:193) menyatakan bahwa, “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelgensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu”. Sedangkan menurut Margono (2014:170), “Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulasi) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dijadikan dasar bagi penetapan skor angka”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis. Menurut Nawawi (2015:134-135), “Tes tertulis dibagi menjadi dua yaitu tes essay dan tes objektif”. Tes essay adalah tes yang menghendaki testee (peserta tes) memberikan jawaban dalam bentuk uraian atau kalimat-kalimat yang disusun sendiri. Sedangkan tes objektif adalah test yang telah tersedia pilihan jawabannya peserta tes hanya tinggal memilih jawaban yang paling benar. Dalam penelitian ini, tes yang dilakukan adalah jenis tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda (tes objektif).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda. Teknik analisis

data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji t(hipotesis), rata-rata/*mean*, standar deviasi, dan *effect size*.

Menurut Sugiyono (2017:297) “Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas : Obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh X IPA SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Non Probability Sampling*. (Sugiyono, 2017:122) menyatakan bahwa, “*Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPA 3 dengan pertimbangan dan diskusi bersama guru mata pelajaran PPKn.

#### **Tahap persiapan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1)Peneliti melakukan *pra-riset* di sekolah dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya. (2) Melakukan observasi untuk menentukan waktu dan pelaksanaan penelitian.(3)Menyesuaikan jadwal penelitian dengan dengan jadwal mata pelajaran PPKn. (4)Menyiapkan instrument penelitian berupa soal *pre-test*, *post-test* dan RPP. (5) Melakukan validasi pada instrument penelitian. (6) Melakukan uji coba soal. (7) Menganalisis data hasil uji coba soal.

#### **Tahap pelaksanaan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain:Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian di kelas X IPA (1) Memberikan *pre-test* kepada kelas X IPA 3 untuk mengetahui kemampuan awal siswa. (2)Melaksanakan kegiatan pembelajaran PPKn dengan menggunakan media *power point*.(3) Memberikan *post-test* kepada kelas X IPA 3.

### **Tahap Akhir**

(1) Memberikan skor pada hasil tes siswa yaitu soal *pre-test* dan *post-test* mengolah data hasil tes. (2) Menganalisis data hasil penelitian yaitu *pre-test* dan *post test*. (3) Menguji normalitas data. (4) Melakukan kesimpulan dari hasil analisis data. (5) Penyusunan laporan penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **1. Penggunaan media *power point* dalam pembelajaran PPKn di kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya**

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan di kelas X IPA 3 bahwa dalam penggunaan media *power point* guru telah menerapkan media *power point* sesuai dengan ketentuan cara membuat media *power point* yang baik dan benar pada mata pelajaran PPKn dengan materi integrasi nasional dalam bingkai bhineka tunggal ika.

#### **2. Hasil belajar siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya sebelum dan sesudah penggunaan media *power point***

Rata-rata nilai *pre test* siswa kelas X IPA 3 sebelum diberi perlakuan adalah 75,19, Rata-rata nilai *post test* siswa kelas X IPA 3 setelah diberi perlakuan adalah 78,28. Diperoleh efek dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa hasil perlakuan media *power point* tersebut adalah dengan kriteria besarnya *effect size* yaitu 0,42 dengan kategori sedang.

Pada saat diberikan *post test* siswa sudah diberikan perlakuan media *power point* yang bertujuan untuk mengetahui hasil akhir belajar siswa dalam memahami materi integrasi nasional dalam bingkai bhineka tunggal ika.

Kesimpulan dari hasil yang telah dipaparkan rata-rata hasil *post test* siswa lebih baik dari pada hasil *pre test* siswa sebelum di beri perlakuan menggunakan media *power point* dan sesudah

menggunakan media *power point* yaitu terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 3,2 %.

#### **3. Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 3 di SMA Negeri 1 Sungai Raya**

Untuk mengetahui media *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa maka dilakukan perhitungan besarnya efek dari perlakuan tersebut (*effect size*) dan diperoleh efek dari perlakuan tersebut adalah dengan kriteria besarnya *effect size* berada yaitu 0,42 dengan kategori sedang, hasil uji normalitas nilai *kolmogrov-smirnov Z* pada kelas X IPA 3 (*pretest*) sebesar 935 dengan sig sebesar 346 dan nilai *kolmogrov-smirnov Z* pada kelas X IPA 3 (*posttest*) sebesar 727. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa *Asymp.sig* (2-tailed) distribusi data yang diperoleh lebih besar dari *alpha* 0,05. Dapat disimpulkan bahwa *Asymp.Sig* (2.tailed) pada masing-masing variabel berdistribusi normal.

nilai *Levene statistic* pada kelas X IPA 3 sebesar 11.245 dengan nilai sig sebesar 0,01. Dapat disimpulkan bahwa distribusi data pada siswa tidak homogen. Nilai *t* hitung > *t* tabel (1,340 > 1,998), atau nilai sig (2-tailed) sebesar 0,01 lebih kecil dari 0,05 sehingga *H<sub>0</sub>* ditolak dan *H<sub>a</sub>* diterima. Dari hasil hipotesis tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA 3 yang hasil nya diperoleh melalui hasil nilai *pre test* sebelum penggunaan media *power point* dan hasil nilai *post test* setelah penggunaan media *power point* dari hasil tersebut terjadilah peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel perolehan hasil belajar siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya setelah dilakukan *pre test* (sebelum) dan *post test* (sesudah) penggunaan media *power point*.

**Table 1. Hasil Belajar Siswa Sebelum (*pre test*) dan Sesudah (*post test*) Penggunaan Media *Power Point***

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i> (Sebelum Perlakuan)	Nilai <i>Post test</i> (Setelah Perlakuan)
1	AAU	83	70
2	AK	96	80
3	BZP	87	85
4	DSP	83	83
5	ETM	63	75
6	FA	77	83
7	FJ	53	60
8	FNP	90	90
9	GA	73	77
10	HM	80	83
11	IH	83	80
12	JIG	83	75
13	JW	67	77
14	LW	87	70
15	MA	83	80
16	MS	60	75
17	NK	63	77
18	NSR	68	68
19	OR	80	75
20	RWP	60	75
21	RJ.H	77	83
22	RM	83	83
23	RP	83	67
24	RS	77	77
25	SRA	80	80
26	STM	60	77
27	SP	87	87
28	SS	50	75
29	TID	80	70
30	VR	67	96
31	WAH	70	83
32	YD	73	80
JUMLAH		2406	2505
Rata-rata		75,19	78,28

### **Pembahasan**

Hasil penelitian, pada saat guru menyampaikan materi integrasi nasional dalam bingkai bhineka tunggal ika menggunakan media *power point* bahwa media *power point* yang dibuat telah sesuai

dengan tahapan pembuatan media *power point* yang baik dan benar. Hasil penelitian ini diperkuat dengan teori Wati (2016:99-101) adalah sebagai berikut. (1) Menentukan topik materi dalam sebuah persentasi merupakan hal utama yang harus dilakukan.

(2) Membagi atau mempersempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama dengan membuat kerangka utama materi yang akan dipersentasikan. (3) Membuat *story board* agar strukturnya data tersusun dengan baik. (4) Membuka program *power point* komputer anda. (5) Mulai dengan *New fil.* (6) Pilih *slide design* yang diinginkan. (7) Membuat *background* tertentu untuk membuat slide agar lebih menarik. (8) Ambil judul pertama materi presentasi yang akan disampaikan pada *slide* pertama ambil sub judul materi di *slide* kedua. (9) Kemudian, ambil point-point pokok materi setiap sub secara urut pada *slide-slide* berikutnya. (10) Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas *shapes* dan *clip art* yang telah tersedia pada menu *insert*. (11) Melalui menu *insert*, anda dapat mengimput berbagai macam ilustrasi, seperti, *chart*, *picture*, *sound*, dan *movie*. (12) Tampilan *background* sebaiknya sederhana, kontras dengan objek seperti teks, gambar, dan sebagainya. (13) Jenis *font* yang digunakan sebaiknya tidak berkaki atau *san serif* seperti Arial, Tohama, Cilibri, dan semacamnya. (14) Penggunaan huruf jangan terlalu kecil. Besar huruf yang disarankan minimal 18 pt. (15) Jika menggunakan *Bullet*, hendaknya tidak lebih dari enam buah dalam satu *slide*. (16) penggunaan warna sebaiknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras. (17) Berikan penonjolan warna pada bagian yang dianggap penting. (18) Gunakan visualisasi seperti gambar, animasi, audio, grafik, video, dan lain sebagainya. Hal tersebut bertujuan untuk memperjelas fakta, konsep, prinsip dan prosedur. (19) Penggunaan kata sebaiknya tidak lebih dari 25 kata dalam 1 *slide*. (20) Pembuatan *power point* bisa dilakukan dengan menggunakan *pop up*, agar lebih menarik.

Pada hasil *pre test* (sebelum diberi perlakuan media *power point*) rata-rata nilai siswa kelas X IPA 3 adalah 75,15, setelah di beri perlakuan media *power point* di berikan *post test* rata-rata nilai siswa adalah 78,28. Dapat disimpulkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah penggunaan media *power point*.

Pada uji normalitas diperoleh bahwa nilai *kolmogrov* pada kelas X IPA 3 sebesar dengan *sig.* dari data tersebut dapat dilihat bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* <0,05. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa distribusi data pada kelas X IPA 3 dinyatakan berdistribusi normal. Dari hasil uji t yang dilakukan hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa karena dapat diketahui dari uji hipotesis besar t hitung adalah 1,340 dan nilai t table dengan df 62 pada taraf signifikansi 5 % sebesar 1,998. Nilai t hitung > t tabel (1,340>1,998), atau nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,01 lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak.

Dari hasil *effect size* bahwa pengaruh penggunaan media *power point* sebesar 0,42 dan masuk di dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Penggunaan media *power point* yang di gunakan oleh guru dikelas X IPA 3 dibuat dengan semenarik mungkin dengan menampilkan gambar, materi-materi yang disajikan secara singkat, jelas, padat dan dalam pembuatan media *power point* telah sesuai dengan kriteria pembuatan media *power point* yang baik dan benar sehingga siswa mudah memahami isi materi yang disampaikan khususnya materi tentang “Integrasi dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika”.

Hasil belajar siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai raya sebelum di beri perlakuan media *power point* melalui hasil *pre test* dengan jumlah siswa 32 rata-rata nilai siswa tersebut sebesar 75,19 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan melalui hasil *post test* dengan rata-rata nilai sebesar 78,28. Terjadi peningkatan sebesar 3,2 % sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan nilai t sebesar 1,340 dengan tingkat signifikansi 0,01 atau dengan kata lain  $0,01 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan hasil *effect size* sebesar 0,42 yang masuk didalam kategori sedang. Ada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA 3.

### Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, terdapat beberapa hal yang dapat di implikasikan dalam ilmu pengetahuan dan dalam pengambilan kebijakan pendidikan.

Berdasarkan hasil akhir dalam penelitian ini peneliti menyarankan kepada beberapa pihak agar :(1) Penggunaan media *power point* ini dapat di jadikan sebagai alat bantu dalam proses menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn karenadengan menggunakan media *power point* materi yang di sampaikan akan lebih sistematis sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. (2) Alat bantu yang disampaikan oleh guru mata pelajaran PPKn melalui media *power point* berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran yang diterima oleh siswa. (3) Penyampaian media *power point* disampaikan oleh guru secara sistematis baik dari urutan maupun penampilan dari media *powerpoint*

### DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2014. **Media Pembelajaran**, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2014. **Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)**, Jakarta : Rineka Cipta
- Jihad dan Haris. 2013. **Evaluasi Pembelajaran**, Yogyakarta : Multi Pressindo
- Nawawi, Hadari. 2015. **Metode Penelitian Bidang Sosial**, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Purwanto.2014. **Evaluasi Hasil Belajar**, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2017. **Metode Penelitian Pendidikan**, Bandung : Alfabeta

- Sadiman, Rahardjo, Haryono dan Harjito. 2014. **Media Pendidikan**, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Margono. 2014. **Metodologi Penelitian Pendidikan**, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Rusman, Kurniawan dan Riyana. 2013. **Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi**, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Harini, Asih Widi, 2011. **Effective & Powerful Presentation with PowerPoint 2010**, Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET
- Wati, Ega Rima, 2016. **Ragam Media Pembelajaran**, Jakarta : Kata Pena